



JET

— Juegos —
Estudiantiles
Tucumán

REGLAMENTO OFICIAL

FÚTBOL CIEGOS



Ministerio de
Educación



GOBIERNO DE
TUCUMÁN



JET

Juegos
Estudiantiles
Tucumán

REGLAMENTO FÚTBOL CIEGOS

DESTINATARIOS:

Alumnos con discapacidad sensorial visual.

1.1 TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego será siempre descubierto para mejor acústica de los jugadores. Para asegurar la competición, deberá haber disponible un segundo terreno de juego cubierto de similares características. Este se utilizará en caso de condiciones meteorológicas adversas (lluvia persistente, vientos fuertes etc. La superficie podrá ser también de madera, goma sintética o similar.

1.2 DIMENSIONES

La superficie de juego será rectangular y su longitud será siempre mayor que la anchura.

1.3 LONGITUD

40 METROS DE LARGO POR 20 METROS DE ANCHO

1.4 MARCACION DEL TERRENO DE JUEGO

La superficie de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecen a las zonas que demarcan. Las dos líneas laterales de juego se llamarán vallas laterales y quedarán configuradas con unas vallas a lo largo de todo el terreno de juego, más 1 metro hacia el exterior del mismo, estas vallas tendrán una oscilación de 1 m a 1,20 m de altura y una inclinación no mayor a 10° hacia el exterior. Las dos líneas más cortas se llamarán líneas de meta. Todas las líneas tendrán una anchura de 8 cm. La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media, denominada línea de medio campo. El centro de la superficie estará indicado con un punto, situado en el centro de la línea de medio campo, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 5 metros.

1.5 MARCACION AREAS DE GUIA

La marcación de los tercios, se realizará de la siguiente manera:

A 12 metros de las líneas de meta, hacia el interior del campo de juego,

se marcará una línea punteada paralela a las líneas de meta, de forma tal que la superficie del terreno de juego quede dividida en tres tercios, cada uno de ellos recibirá la siguiente denominación:

1 Tercio Defensivo; 2 Tercio Medio; 3 Tercio Atacante

1.6 AREA DE PENAL

* Desde la mitad de la línea de gol, tomamos como referencia un punto situado a 1,58 metros hacia el poste derecho. Se traza una línea imaginaria de 6 metros perpendicular a la línea de gol. Se traza un cuarto de círculo desde ese punto en dirección a la valla más cercana con un radio de 6 metros hasta que cruce con la línea de meta. Desde la mitad de la línea de gol, tomamos como referencia un punto situado a 1,58 metros hacia el poste izquierdo. Se traza una línea imaginaria de 6 metros perpendicular a la línea de gol. Se traza un cuarto de círculo desde ese punto en dirección a la valla más cercana con un radio de 6 metros hasta que cruce con la línea de meta. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3,16 metros, paralela a la línea de meta entre los postes. El área comprendida entre estas líneas y la línea de gol es el área de penal.

1.7 AREA DEL PORTERO

* A una distancia de 1 metro medida desde la parte exterior de cada uno de los postes de la portería en dirección a la valla más cercana, se traza una línea de 2 metros de longitud, perpendicular a la línea de meta hacia el interior del terreno de juego. Se unen estas dos líneas por una línea de 5,82 metros de longitud, paralela a la línea de meta.

PUNTO DE PENAL Se dibujará un punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de estos.

1.8 PUNTO DOBLE-PENAL

Se dibujará un punto de doble-penalti a 8 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de estos.



JET

Juegos Estudiantiles Tucumán

1.9 AREA DEL GUIA DETRAS DE LA PORTERIA

- A una distancia de 2,91 metros desde el centro de ambas porterías y en dirección hacia la valla más cercana, se marcarán dos líneas de 2 metros de longitud hacia el exterior del terreno de juego. Se unirán estas dos líneas con otra de 5,82 metros paralela a la línea de meta. Esta área permanecerá libre de obstáculos.

1.10 ZONA DE SUSTITUCIONES

Las sustituciones se podrán realizar por una puerta central situada frente a la mesa del cronometrador o por la línea de meta de su portería, en caso de no existir puerta central.

1.11 EL BALON PROPIEDADES Y MEDIDAS

El balón:

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia mínima de 60 cm. y máxima de 62 cm.
- Tendrá un peso superior a 510 g e inferior a 540 g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400 – 600 g/cm²) a nivel del mar.
- El sistema de sonido será interno para permitir una trayectoria regular del balón de manera que cuando éste gire sobre sí mismo o en forma centrífuga, mantenga el sonido y la seguridad de los jugadores.

1.12 NUMERO DE JUGADORES JUGADORES

Un partido lo disputarán dos equipos con un máximo de cuatro jugadores ciegos totales (categoría B1) y un portero, el cual puede ser vidente o deficiente visual (categoría B2 o B3). También participará un guía. El número de representantes en un equipo será como máximo de 10 personas.

1.13 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

En cualquier partido de una competición oficial:

El número máximo permitido de sustitutos en un partido es de 4 jugadores y 1 portero.

Una sustitución puede realizarse siempre que el balón no esté en juego y si se observan las siguientes disposiciones:

- Se detendrá el cronometro.
- La sustitución debe ser anunciada por la megafonía, expresando el número del jugador que sale y el número del jugador que ingresa.
- El jugador sale de la superficie de juego por la puerta principal de sustituciones o por

la zona de sustitución de su propio equipo.

- El jugador entra a la superficie de juego por la puerta principal de sustituciones o por la zona de sustitución y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado completamente la zona de sustitución y fue autorizado por el árbitro a ingresar.

- Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción del árbitro sea o no-llamado a participar en el encuentro.

- La sustitución se completa cuando el sustituto entra a la superficie de juego, momento en que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

1.14 CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Si, mientras el balón está en juego, un sustituto ingresa en el terreno de juego:

- Se interrumpirá el juego.
- El sustituto será amonestado con tarjeta amarilla y se le ordenará que abandone el terreno de juego.
- El juego se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario en el lugar donde estuviera el balón en el momento que el juego fue parado.

1.15 DECISIONES

Decisión 1: En caso de la ejecución de penalti o doble-penalti, el portero no podrá ser sustituido. Excepto en caso de lesión o contusión, comprobada por el árbitro y confirmada por el médico de la organización o médico o masajista de su equipo en caso de ausencia de éste. El lanzado del penalti o doble-penalti debe estar en el terreno de juego antes de que la infracción fuera cometida. El equipo puede solicitar una sustitución, pero el jugador recién ingresado no puede ser el lanzador.

Decisión 2: El jugador que acumule cinco faltas personales en el transcurso de un partido podrá ser sustituido inmediatamente, no podrá volver a participar en dicho encuentro pudiendo permanecer en el banco de sustitutos.

Decisión 3: El jugador expulsado con tarjeta roja durante el transcurso del partido podrá ser sustituido (conforme la regla) no pudiendo permanecer en el banco de sustitutos.

Decisión 4: Se requieren 5 jugadores (1 portero y 4 jugadores de campo) por equipo para poder iniciar un partido.

Decisión 5: En caso de expulsión o lesión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la pista de juego quedan menos de 3 jugadores en uno o ambos equipos (incluido el portero).

Decisión 6: Atribuciones del capitán: Representar durante el partido a su equipo, además de ser el responsable de dirigirse al árbitro y demás componentes del cuerpo arbitral e intentar mantener la buena conducta y deportividad de sus compañeros. El capitán deberá diferenciarse del resto de sus compañeros a través de un brazalete en uno de sus brazos. En caso de abandonar el terreno de juego, no será necesario nombrar a un nuevo capitán que lo reemplace en sus funciones, salvo que el capitán se retire del recinto de juego o sea expulsado del encuentro.

Decisión 7: Si un jugador solicita atención médica, deberá abandonar el terreno de juego. Podrá ser reemplazado por un sustituto.

Decisión 8: Un jugador que ingresa o reingresa al terreno de juego debe hacerlo siempre cuando el partido

esté parado, desde su propia zona de sustitución y con la autorización de los árbitros.

1.16 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES SEGURIDAD

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas)

1.17 EQUIPAMIENTO BÁSICO

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Un jersey o camiseta.
- Pantalón -si se usan pantalones térmicos, estos tendrán el mismo color principal de los pantalones. • Medias.
- Canilleras/espinilleras.
- Calzado – el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blando, así como zapatillas de entrenamiento con suela de goma u otro material similar. El uso de calzado es obligatorio.

1.18 DECISIONES

Decisión 1: El antifaz protector que, a criterio de los árbitros, ponga en riesgo la seguridad de los jugadores no estará permitido.

Decisión 2: La cinta protectora de la cabeza es opcional, pero altamente recomendable para prevenir lesiones en la misma. Si el balón está en juego y una cinta cae al suelo, el juego no debe interrumpirse. Tan pronto como el balón esté fuera de juego, el árbitro se lo dará al jugador para que se lo coloque de nuevo.

1.19 ÁRBITRO LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en el partido para el que ha sido nombrado, desde el momento en que entra a la instalación donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandona.



JET

Juegos Estudiantiles Tucumán

1.20 DERECHOS Y OBLIGACIONES

El árbitro:

- Hará cumplir las reglas de juego.
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal.
- Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores, guías o funcionarios oficiales de los equipos.
- Actuará como cronometrador en caso de que este oficial no esté presente.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención a las reglas de juego o por cualquier tipo de interferencia externa.

2.0 DECISIONES DEL ÁRBITRO

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.

DECISIONES

Decisión 1: Si el árbitro y el segundo árbitro señalan simultáneamente una falta y hay un desacuerdo en cuanto a que equipo favorece la decisión, prevalecerá la decisión del árbitro.

Decisión 2: El árbitro muestra la tarjeta a los jugadores, ambos árbitros toman nota de las tarjetas amarillas y rojas.

2.1 LA DURACIÓN DEL PARTIDO PERIODO DE JUEGO

El partido durará dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno.

- * El cronometraje lo hará un cronometrador, cuyas funciones están especificadas en la regla 7. La duración de cada periodo deberá prolongarse para permitir la ejecución de un tiro penalti o doble - penalti

2.2 INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO

El intervalo entre los dos periodos no durará más de 10 minutos.

2.3 EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DE JUEGO INTRODUCCIÓN

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará durante el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido. El equipo ganador del sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo. En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en dirección opuesta. Los sustitutos y oficiales de los equipos se situarán del lado de la superficie de juego donde su equipo actúe de defensor.

2.4 SAQUE DE SALIDA

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido.
- Tras haber marcado un gol.
- Al comenzar el segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada tiempo de las prórrogas, si es aplicable.
- Se puede anotar un gol directamente de un saque de salida.

2.5 EL GOL MARCADO GOL MARCADO

Se marcará un gol si el balón traspasa totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las reglas de juego.



JET

Juegos Estudiantiles Tucumán

2.6 EQUIPO GANADOR

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

2.7 REGLAS DE LA COMPETICIÓN

Para partidos terminados en empate, las reglas de la competición podrán estipular métodos alternativos para determinar el ganador de un partido en caso de empate.

2.8 SANCIONES DISCIPLINARIAS

Faltas sancionables con una amonestación Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes ocho infracciones:

- Es culpable de conducta antideportiva.
- Desaprueba con palabras o acciones los fallos de los árbitros.
- Infringe persistentemente las reglas del juego.
- Retrasa deliberadamente la reanudación del juego.
- No respeta la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, saque de meta o tiro libre.
- Entra o vuelve a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro o contraviene el procedimiento de sustitución.
- Abandona deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- Toca intencionadamente su equipamiento obligatorio para obtener ventaja.

2.9 FALTAS SANCIONABLES CON UNA EXPULSIÓN

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:

- Es culpable de juego brusco grave.
- Es culpable de conducta violenta.
- Escupe a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impide con mano intencionada un gol o malogra la oportunidad manifiesta de gol (excepto para el guardameta dentro de su propia área de portería).
- Malogra la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penalti.
- Emplea un lenguaje ofensivo, grosero u obsceno. • Recibe una segunda amonestación en el mismo partido.

2.10 PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO

LANZAMIENTOS DESDE EL PUNTO DE PENAL

El lanzamiento desde el punto de penalti es un método para determinar el ganador cuando las reglas de la competición requieren que haya un ganador en un partido que termina en empate.

2.11 PROCEDIMIENTO

- El árbitro escogerá la portería donde se lanzarán los penaltis.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo elegirá si ejecuta el primer tiro o el segundo tiro.
- El árbitro anotará todos los tiros lanzados. • Sujeto a las condiciones que se estipulan a continuación, ambos equipos lanzarán tres penaltis.
- Los tiros deberán ejecutarse alternativamente.
- Todos los jugadores tienen permitido lanzar, excepto los porteros.
- Si al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores elegibles que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario e informar al árbitro el número y nombre de cada jugador excluido.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus tres tiros, la ejecución de penaltis se dará por terminada.
- Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, se proseguirá la ejecución de penaltis en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado más goles que el otro con el mismo número de tiros.
- Los tiros adicionales serán ejecutados por jugadores que no lanzaron los primeros tres tiros. Después de que todos los jugadores hayan ejecutado un tiro, los primeros jugadores en lanzar los penaltis proseguirán el lanzamiento en el mismo orden.
- Un jugador que ha sido expulsado o descalificado por acumulación de faltas personales no podrá ejecutar tiros penales.
- El guardameta podrá ser sustituido antes o durante los lanzamientos, en caso de lesión certificada por el médico.
- Todos los jugadores y guías permanecerán dentro de la superficie de juego durante el lanzamiento de tiros penales, en la mitad opuesta a la meta donde se ejecutarán los lanzamientos. El tercer árbitro controlará que los jugadores estén en esa área.
- El guardameta compañero del lanzador y el guía contrario al lanzador permanecerán en la superficie de juego en el cuadrante de esquina.